joystick

172
JUILLET/
AOÛT 2005

GUILD WARS
le guide complet des missions solo

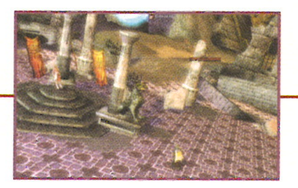


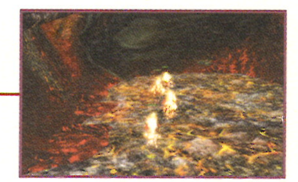
supplément gratuit - ne peut être vendu séparément

SOMMAIRE

3 Guild Wars







Ce que je déteste dans l'écriture d'un booklet, c'est numéroter les screenshots. Là, par exemple, je viens de me rendre compte que mon texte passait bizarrement de la photo 40 à la photo 47 directement. J'ai dû tout refaire, c'était fun. J'aime aussi être exhaustif, mais faute du quintuple de pages nécessaires, je ne vous guiderai pas à travers la magnifique Tyrie pas à pas. Le joueur contre joueur ? J'en parle même pas. Remarquez, toutes les missions de la campagne décortiquées et tous les bonus décrits, c'est déjà pas si mal, non ? Vous êtes paré pour découvrir un scénario certes peu original, mais d'une richesse inégalée en coups de théâtre, retournements de situation, sacrifices, traîtrises, amour, gloire et beauté ! Quand on termine Guild Wars, l'invasion des Charrs semble être une petite broutille sans importance, croyez-moi. Vivement la suite ! En attendant, je vous remets ce document en vous souhaitant bonne chance. Que votre route ne croise pas trop de boulets.

DITO

Fumble

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K3973
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Ont participé à ce numéro :
Erwann «Fumble» Lafleuriel

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Québécor La Loupe
Ce supplément gratuit
au numéro 172
de Joystick,
à paraître fin juin,
ne peut être vendu
séparément.

OJD PRESSE PAYANTE 2003



Guild Wars

Ah l'aventure ! C'est toujours mieux tout seul. Nan je plaisante, inscrivez-vous dans une guilde sérieuse, sympa et organisée. Parce qu'en groupant au hasard, vous comprendrez vite que le plus gros problème rencontré pour réussir une mission ne réside pas dans sa difficulté, mais bel et bien dans le fait de recruter des gens qui ne transformeront pas un bête challenge en suicide collectif.



L' histoire que je vais vous conter, débute dans la cité en ruine d'Ascalon. Et pour débuter votre grand périple à travers la Tyrie, dirigez-vous vers la zone du rempart nord (photo 1). Prêt à devenir un héros ? Alors cliquez sur « commencer » dans la fenêtre de groupe.

LE GRAND REMPART NORD

Parlez au capitaine Calhaan, qui vous envoie fureter du côté des Charrs. Descendez l'escalier et c'est parti. Après avoir buté les premiers scorpions, rien de bien fâcheux ne devrait vous arriver. Mais un premier levier ouvre la porte sur une zone un peu plus délicate (photo 2). Pensez à ne rater aucun tas de débris. En les fouillant, vous trouverez des morceaux d'armures appartenant à un certain Kilnn Testibrie (photo 3). Il vous faudra en récupérer quatre pour compléter la mission bonus du grand rempart. Lorsque vous arrivez à la mare dans laquelle Grawl et Gargouilles s'ébattent gaiement à coups de sortilèges (photo 4), faites le ménage puis passez par le petit chemin qui mène sous le pont





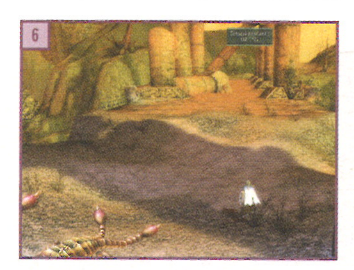


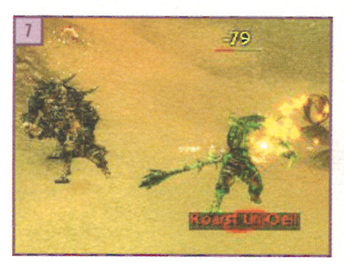
capitaine. Tout le monde abandonne le mur et se replie.

FORT RANIK

Il est temps à présent de reconquérir un petit morceau de mur. Dès que la mission commence, suivez les combattants Ascalonien et pulvérisez tous les Charrs sur votre passage. Attention au Boss qui débarque (photo 7). Un peu à l'écart vous verrez un soldat : Gurn Blanston (photo 8). Prenez sa quête (il ne s'agit pas du bonus). Continuez à péter du Charrs jusqu'au bâtiment en ruine et la grande porte. Après l'avoir franchie, vous n'aurez plus l'aide de PNJ. Suivez la route mais avancez prudemment, car les petits groupes d'ennemis seront en position surélevée et donc difficiles à atteindre (photo 9). Bientôt vous abordez une gorge étroite, mais, avant d'y pénétrer, empruntez le chemin sur votre droite qui revient au sud (photo 10). Pas loin, deux Charrs Surveillants gardent des PNJ prisonniers (photo 11). Il faut les libérer pour obtenir le bonus. Les deux cibles sont des prêtres qui passent leur temps à se soigner de façon exaspérante. Concentrez-vous sur l'un d'eux et abattez une partie

et vers le fantôme de Kilnn (photo 5). Parlez-lui avant de visiter les environs pour trouver les pièces manquantes, que vous lui rapporterez ensuite, parce que vous êtes sympa (et 1000xp, on ne crache pas dessus). Si vous partez vers l'ouest, vous tomberez rapidement sur une poignée de Charrs. Tuez-les, mais ne continuez pas dans cette direction si vous n'avez pas terminé le bonus. En effet, une cinématique se déclenche un peu plus loin, scellant votre destin. Vous vous faites repérer comme des gros losers par une armée de Charrs et il faut fuir en quelques minutes, simplement en poursuivant votre chemin qui justement retourne vers le rempart (photo 6). Il suffit qu'une seule personne atteigne Calhaan pour gagner. Donc, courez, ne combattez en aucun cas et laissez vos compagnons retenir les monstres derrière vous. Même s'ils crèvent, ce n'est pas grave. Parlez au








9


12


13


14

de sa barre de vie naturellement, sans compétence. Lorsqu'il est affaibli, balancez vos attaques puissantes pour le finir rapidement avant qu'il ne fasse peau neuve. Réussi ? Bien, libérez les prisonniers et reprenez votre route. C'est ici qu'on rigole. Une vallée vous sépare du rempart... une vallée remplie de Charrs (photo 12). Rien ne vous empêche de le prendre de front et je vous souhaite bonne chance, mais mieux vaut s'approcher du maître de siège Lormar (photo 13). Il vous demande de réparer la catapulte à l'aide d'une manivelle, d'un verrou et d'un levier de déclenchement. Rien de plus facile, ces pièces se dénichent dans les débris alentour (photo 14). Ensuite, quel plaisir de déclencher le tir et de voir une dizaine de Charrs se faire atomiser ! Descendez maintenant dans la


10


11









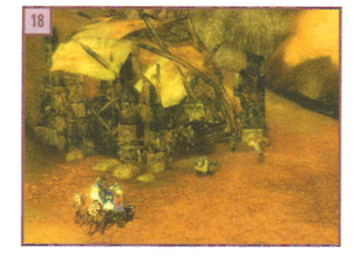
vallée : vous repérez rapidement un autre engin de siège en état de marche. Au loin, un Boss s'approche. Dépêchez-vous d'actionner le levier et vous avez une chance de le terrasser avant qu'il ne s'enfuie (photo 15). Remarquez que le boulet tombe près du grand feu. Rien ne vous empêche d'envoyer un compagnon suicidaire ou deux pour rameuter tous les Charrs du coin vers ce point précis (photo 16), tandis qu'un autre provoque un tir dévastateur. Quoi qu'il en soit, la fin de la mission se trouve juste derrière ces murs.

PORTE FRONTIÈRE

Aucune mission ici, mais une quête vous mènera aux ruines de Surmia toutes proches (photo 17). C'est l'affaire de quelques minutes, en faisant gaffe à ne pas exciter toutes les patrouilles de Grawls sur la route.

RUINES DE SURMIA

Réveillez-vous ! Il faut suivre le Prince Rurik et celui-ci n'attend personne ! Ne le lâchez pas d'une semelle et exterminez les monstres sur le chemin. Rurik libérera

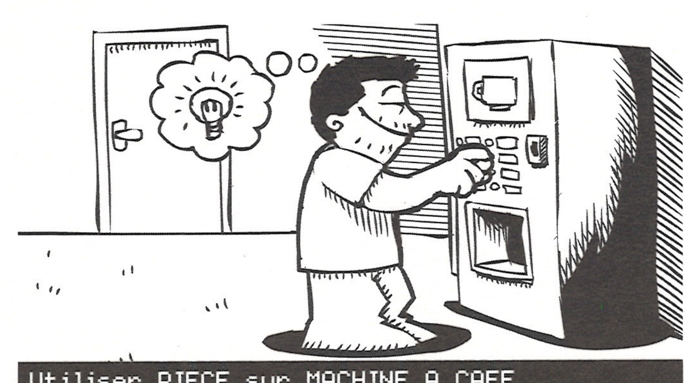


quelques prisonniers (photo 18) avant que vous n'arriviez face à un grand pont-levis fermé. Cette grosse feignasse de prince ordonne que quelqu'un trouve le moyen de l'abaisser. C'est à vous de descendre dans la rivière vers l'ouest, afin de remonter de l'autre côté et tirer sur le levier. N'en faites rien et continuez plutôt vers l'Est. Un peu plus loin se cache

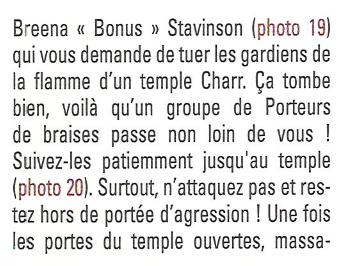




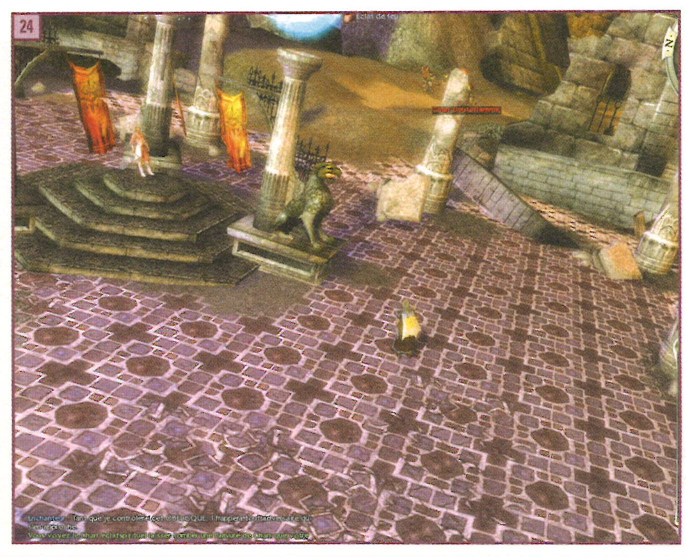




Breena « Bonus » Stavinson (photo 19) qui vous demande de tuer les gardiens de la flamme d'un temple Charr. Ça tombe bien, voilà qu'un groupe de Porteurs de braises passe non loin de vous ! Suivez-les patiemment jusqu'au temple (photo 20). Surtout, n'attaquez pas et restez hors de portée d'agression ! Une fois les portes du temple ouvertes, massacrez-moi tout ça (photo 21). Voilà, cette fois vous pouvez barboter jusqu'à l'autre rive (photo 22). Remarquez que vous aurez l'occasion de lire le monument historique de Surmia (photo 23), ce qui vous avancera dans la quête « les Cités d'Ascalon », donnée par Symon le Scribe dans la ville d'Ascalon. Bref, tirez la chevillette et le prince Rurik cherra. Un peu plus loin, ça grouille de Charrs, mais suivez Rurik sur un chemin détourné pour être peinard. Vous arrivez alors aux portes de l'Académie Nolani. Pendant que le prince essaye de se souvenir du code d'entrée, les moines qu'il vient de libérer prennent position sur les piliers magiques (photo 24. Oui, c'est l'angle normal. Oui, ça fait mal au cœur). À vous



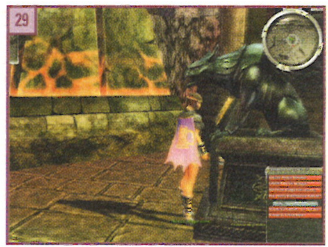












de les défendre contre les assauts répétés des Charrs : attaquez vite et soyez mobile. Un Boss vient clore l'invasion.

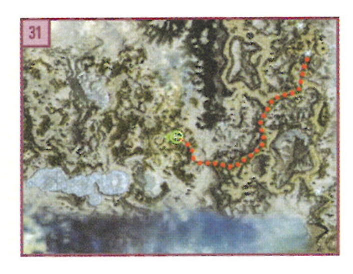
ACADÉMIE NOLANI

L'excursion en territoire Charr continue. Rurik vous attend derrière les portes de l'académie pendant que vous faites le tour par un petit chemin (photo 25) pour nettoyer la place extérieure qui pullule de Charrs. Il faut pour cela passer le long du grand rempart qui se trouve tout au sud et remonter vers l'académie. Mais avant de dire bonjour aux gardes de la porte-du-rempart-qui-doit-rester-fermée-par ordre-du-roi, faites un détour par un petit chemin vers l'Est pour rencontrer la sentinelle Pramas (photo 26) planquée dans un buisson et enclencher le bonus. Le pauvre gars se coltine un livre maudit dont il voudrait bien se débarrasser. Soulagez-le de son fardeau, que vous porterez à bout de bras (photo 27) le long de la muraille et vers l'ouest. Vous repérerez aisément le lieu de livraison : il est blindé de gardes Déchus niveau 10 (photo 28). Heureusement, rien ne vous oblige à nettoyer l'endroit et surtout pas autour du pilier central. Dirigez-vous













plutôt vers l'extrémité sud-ouest. Vous verrez le piédestal du grimoire maudit (photo 29). Placez-le dessus et les Déchus disparaîtrons. Bien. Retournez vers l'Est puis au nord. Une fois sur la grande place de l'Académie (photo 30), assassinez le Boss et Rurik daignera sortir. Accompagnez le jusqu'à la porte du rempart que le prince fera ouvrir. Rien de compliqué à partir de là, si vous restez groupé et suivez Rurik de près. Le plus dur reste de supporter ses éternels jacassements. Après son petit solo de trompette avec la corne de tempête, liquidez les Boss les uns après les autres sans vous disperser. Sinon, entre Rurik qui par dans un sens et un groupe qui n'en fait qu'à sa tête, vous risquez d'être submergés. Ensuite arrive le Roi. Si vous ne supportez pas les disputes familiales qui ne vous concernent pas, je vous conseille de passer la cinématique.



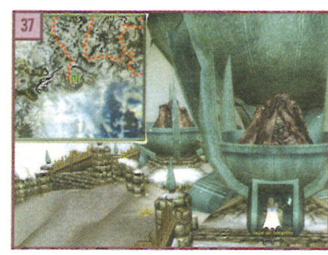
DESCENTE DU YAK

Charmant petit avant-poste malgré le froid. Il faudra vous y habituer, vous êtes dans la neige pour un moment. Une quête vous enverra au Passage de Borlis (photo 31) où la mission suivante vous attend. Profitez-en pour faire connaissance avec les troupes naines et hostiles du Sommet de Pierre.

PASSAGE DE BORLIS

Devant vous, une longue route enneigée ponctuée de fanaux (mais si, ces tas de bois qu'il faut embraser). Dans vos mains, une torche. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois tous les fanaux allumés (photo 32), le garde en fin de parcours vous laissera passer. Continuez le chemin jusqu'à la forteresse du Sommet de Pierre. Réduisez au silence toute opposition et sabotez la porte avec un baril de poudre trouvé non loin de là (photo 33). À l'intérieur, n'oubliez pas de tuer les ingénieurs qui







manipulent les balistes (photo 34). Avant de quitter le poste, vous remarquerez un PNJ dans une prison : faites sauter la porte. C'est un nain, Rornak Bordepierre, qui vous apprend qu'un Drake de Glace se terre non loin et que le refroidir serait une bonne idée (Bonus !). Sans hésitation, utilisez encore un baril de poudre pour dynamiter le mur de glace situé juste derrière le nain (photo 35). Puis pénétrez dans la grotte. Méfiez-vous grandement des Driders Givrefeu qui y résident, ils font très mal avec leurs malédictions ! Bientôt vous obtiendrez un petit face à face avec Whiskar Plumetempête (je l'invente pas), Drake niveau 14 de son état (photo 36). Une fois le lézard transformé en sushi, reprenez votre périple vers l'ouest. Un nombre inquiétant de golems de glace et de troupes du Sommet de Pierre vous attend avant que vous ne puissiez retrouver le prince Rurik. Aussitôt la zone sécurisée, rejoignez Rurik, qui ne tarde pas à vous planter là après quelques remerciements. Prenez la torche verdâtre des mains du seigneur Nain allié qui traîne dans le coin, puis courez allumer le fanal géant (photo 37). Grâce à cela, vous aurez accès à la Porte de Givre.

LA PORTE DE GIVRE

Voilà une mission assez longue. Le but du jeu est de détruire des balistes pour que Rurik et quelques réfugiés puissent avancer en contrebas. Au menu : troupes du Sommet de Pierre, golems de glace, Ettins des neiges et minotaures. Une petite trotte et le premier ingénieur à buter se présente à vous (photo 38). De toute façon, la porte ne s'ouvrira que lorsque la baliste sera hors d'état de nuire. Attention, car vous serez tout de suite attaqué par un Boss. Deuxième phase : une autre baliste, un peu plus au sud-ouest ; mieux gardée, évidemment. Un Boss vous attend dès que vous vous dirigez vers la porte nouvellement ouverte. Vient ensuite un petit passage sous la montagne. J'ai oublié de vous dire qu'il y aurait des Driders Givrefeu, eh ben ils sont là. Vous pouvez sortir de la cave par l'ouest, mais continuez un peu plus au sud. Qui voilà, paumé dans les profondeurs de la grotte ? Ce gros loser de Rornak Bordepierre (photo 39). Cette fois il vous accompagnera afin de récupérer les plans d'une arme d'assaut redoutable (oui, c'est le bonus). Sortez au grand jour, puis finissez les Ettins et les Sommets qui se battent entre eux. Derrière ces idiots s'étale un terrain pilonné par l'artillerie ennemie (photo 40). Tournez aussitôt sur la droite et descendez le long d'une corniche. Celle-ci remonte un peu plus loin et dévoile une force ennemie inquiétante, surtout vu le nombre de nains sachant soigner. Ne foncez pas dans le tas ! Essayez plutôt de les attirer par petits groupes (pas



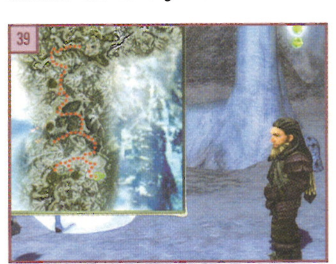








comme sur la photo 41). N'oubliez pas non plus d'attaquer les prêtres sur leur monture en premier. Si vous réussissez à raser le camp et que Rornak est encore en vie, amenez-le à la baliste. Il détruit alors une porte positionnée plus loin. Revenez en arrière et courez à travers le champ de bataille (attention la tête) et sur le pont pour arriver aux dernières balistes. Sur votre gauche se trouve le chemin vers le bonus. Un tas de golems, surpris de ne plus avoir de porte, le défendent. Chargez plutôt sur la droite (photo 42) : la baliste et les nains. Puis les golems et enfin l'autre baliste. Un boss devrait débarquer par la porte, sa mort entraîne une cinématique. De retour dans le jeu, montez vers le bonus, à l'Est. Butez tout, ramassez le plan et ramenez-le à Rornak. Poursuivez votre chemin, vers le bas et la clairière. Prenez le levier, utilisez-le sur la machine, puis reprenez-le. Patientez un moment que les portes s'ouvrent puis foncez vers les autres mécanismes semblables. Deux sont au même niveau (photo 43), la dernière est en contrebas. Rurik, lui, est en train de se battre dans la vallée, mais s'il meurt, ce n'est pas grave. N'oubliez pas de l'applaudir pour son inoubliable prestation.













PROMONTOIRE

Quêtes et exploration vous mèneront aux Portes de Kryte, bien plus au sud-ouest pour une nouvelle mission. Mais attention, ne vous gourez pas de porte pour la suite de l'aventure. Côté passage de Lornar, ce serait plutôt votre cimetière : une zone pour gros balèzes, peuplée de monstres niveau 24 ou plus (photo 44). Quoique vous pouvez toujours tenter d'en tuer un ou deux avec un groupe efficace, en espérant trouver du bon matos...
Il sera plus raisonnable d'opter pour la sortie « Bassin de Deldrimor ». Le chemin n'est pas des plus courts ni des plus faciles. Vous traverserez notamment la Gueule du Griffon, un vrai repère d'Ettins. Ensuite vous serez proche des Portes de Kryte, via la pente des Brigands (photo 45).



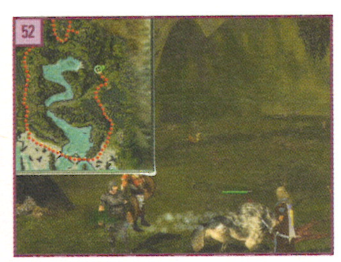
PORTES DE KRYTE

Préparez-vous à vous mesurer aux morts-vivants : mergouilles, squelettes et zombis vous attendent sur la route de l'Arche du Lion, la capitale de Kryte.

Une fois les deux premiers petits groupes anéantis, jetez un coup d'œil à gauche de la route. Un phacochère du nom de Grouik vous attend (photo 46). « Parlez »-lui et il vous suivra. Il combattra même pour vous. Ne rigolez pas, Grouik est quasiment invulnérable... Ce cochon appartient à Cheswick, le fils de l'historien McClain (photo 47). Ceux-ci vivent dans le prochain fort dans




49


52

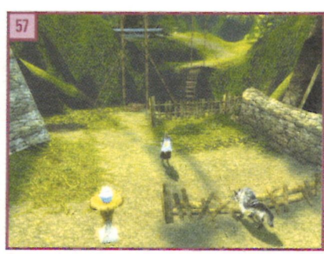

53


50


51

lequel vous débarquerez. Avant de parler au Justicier Toriimo (photo 48), approchez-vous de l'enfant et de son père. Surtout, ne cliquez pas sur eux, car cela pourrait faire bugger la mission. Attendez juste qu'ils aient fini de causer et Cheswick finira par vous remercier d'avoir ramené Grouik. L'historien vous donnera alors la mission Bonus : fouiller les environs pour récupérer un vieux grimoire. Pour la réussir, il faut remonter la première rivière que vous allez traverser après le fort. En arrivant au pont, descendez sur la droite puis direction Nord, Nord-Est, en suivant le cours d'eau (photo 49). Vous trouverez le grimoire requis en bout de course, dans un coffre-surprise (photo 50). La surprise consiste en trois fantômes niveau 16 apparaissant pour vous faire la peau. Survivez et il reste environ quatre embuscades identiques sur le retour. Amusez-vous bien et rapportez le livre à l'historien. On pourrait peut-être finir la mission principale non ? Certes. Retournez donc sur le pont et passez dessus comme des gens civilisés. Un tas de spectres et autres revenants vous ralentiront avant que vous ne rencontriez finalement le Justicier Hablion (photo 51). Celui-ci vous autorisera à squatter l'Arche du Lion si vous l'aidez à corriger quelques tas d'os. Une, deux vagues d'ennemis pour vous mettre en bouche, puis vient le marais (photo 52). Et là, en général tout le monde crève. Comment survivre dans ce trou à rat ? Premièrement, et dans la mesure du possible, ne pas patauger dans l'eau légèrement antihygiénique (photo 53).







Plus facile à dire qu'à faire, surtout pour les mercenaires et les familiers... Ensuite, n'oubliez pas que quelques PNJ sont restés en arrière : rabattez-leur des monstres en cas de surnombre ! Après avoir assaini le marais et élimine le Boss, vous avez bien mérité votre entrée dans l'Arche du Lion.

ARCHE DU LION

La capitale de Kryte, magnifique cité aux plages de sable fin, est un pôle aussi important qu'Ascalon. La ville offre des services tel que des vendeurs de teintures ou un entraîneur pour les compétences. Ça faisait longtemps que vous n'aviez pas connu un tel confort, n'est-ce pas ? Allez, c'est reparti (photo 54).

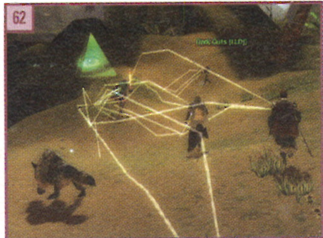


CÔTE D'ALESSIO

Voilà une mission facile ! Enfin presque. Pour la terminer, courez vers Bois Colin, un village assailli par les morts-vivants. Ne traînez pas, car il est impératif de sauver un PNJ en particulier : Benji Makala (photo 55). Celui-ci s'est mis en tête d'affronter le Boss de l'invasion. Sauvez cet ahuri, puis défendez-le aussi longtemps qu'il reste des ennemis. S'il meurt, vous avez perdu le bonus (les autres villageois, on s'en cogne). Pour continuer, parlez au garde la porte ouest, il vous laissera alors passer. Direction le temple. Si Benji demeure en vie, montez plutôt vers le nord et entrez dans le gros le bâtiment. Juste derrière se cache une autre sortie surveillée par le frangin du jeune homme (photo 56). Reconnaissant pour votre aide, il vous autorisera l'accès au bonus. Descendez à travers le marais puis remontez une colline : vous verrez un autel de Melandru sur lequel est posé un vase (photo 57). À vous de ramener celui-ci de l'autre côté du fossé. On peut d'ailleurs apercevoir un autre autel vide. Oui, mais voilà, le pont est cassé, flûte, zut ! Un détour s'impose, mais attention : impossible de poser le vase sinon il se







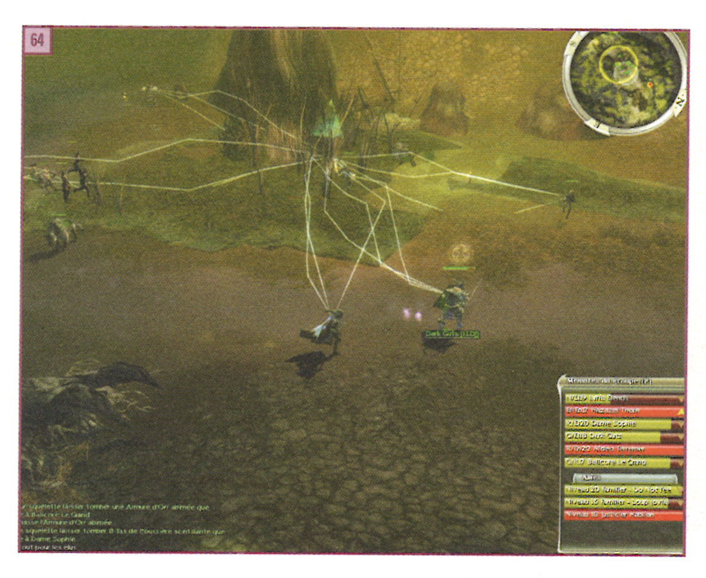


casse et impossible d'attaquer avec les bras occupés (pas de problème pour les sorts, en revanche). Un conseil : ne prenez pas le vase tout de suite et courez défendre le confesseur Dorian. Une porte permet d'accéder directement au temple sans repasser par le village. Le combat qui s'en suit (photo 58) devrait durer quelques minutes alors installez-vous confortablement. Restez près de votre protégé et repoussez les attaques venant de deux fronts. Bien sûr, retranchez-vous dans le cercle de régénération de l'autel si besoin est. Une fois la vermine éliminée, parlez à Dorian : il vous demande de chercher Dinas, ce dernier glandouillant pas trop loin. N'y allez pas de suite. Retournez plutôt chercher le vase puis, au lieu de suivre la route vers le sud-ouest, frayez-vous un chemin dans les collines au nord. Vous devriez arriver à l'autel après quelques Ettin et des Chênes gardiens (photo 59). D'ailleurs, rien ne vous empêche de les massacrer à l'avance, si vous avez le temps… Une fois le bonus empoché, butez le dernier Boss qui terrorise Dinas (photo 60). Fini.

CÔTE DES DIVINITÉS

Vous voilà rendu au nord de la Kryte pour une mission d'escorte. En route pour le premier village, car le justicier Halbion vous y attend avec son œil. Oui, un œil magique qui désigne les Élus parmi les villageois (photo 61). Mais avant de l'embarquer avec vous, il faut vous purifier dans la fontaine. Simple et rapide. Ensuite un des membres du groupe se coltine l'œil (photo 62). Faites le tour du village pour trouver le premier Élu. Il s'agit d'un des habitants (au hasard). Vous le remarquerez dès qu'il vous suivra partout. Quittez alors le village et cantonnez-vous à la route en évitant un max de monstres. Il est impératif de garder les Élus en vie, sinon vous perdez le bonus. Au final, vous en recueillerez cinq. À la sortie de l'imposant pont de pierre, vous sauverez le deuxième chanceux (photo 63). Partez ensuite









vers le Sud pour en dénicher un de plus. Revenez au pont et continuez vers l'ouest. Plus loin devant, des marchands et un villageois se font agresser. Ce dernier à droit à un coup d'Oeil, laissez crever les autres. Un peu en retrait dans les montagnes, à l'est, vous en trouverez encore un. Une fois votre petit troupeau au complet, traversez les marais (photo 64) en évitant de tremper vos Élus dedans, ça pique un peu. Toutefois, vos moines peuvent les soigner si besoin est. Bientôt vous déboulerez dans un ravissant village. Attention : avant toute chose, parlez au Garde du Lion Minah (photo 65) pour compléter le bonus. Ensuite, laissez le porteur de l'œil se placer sur le petit autel brillant.

ÉPERON DES DRUIDES

Chouette, un nouveau décor ! Pas de mission, mais le prochain avant-poste n'est pas si loin que ça (photo 66). Cependant, le voyage n'est pas de tout repos, notamment lorsque que la végétation devient touffue. Prévoyez des attaques à aire d'effet contre les groupes de scarabées et les araignées Maguuma qui sortent de nulle part. Saletés.

CONTRÉES SAUVAGES

Si vous avez envie d'uriner, c'est le moment d'y aller, car cette mission s'avère assez longue. Elle propose des chemins parallèles et des culs de sac qui peuvent faire perdre pas mal de temps. Ici ou là, vous serez arrêtés par des racines barrant soudainement votre passage : il vous faut tuer la Racine enchevêtrante planquée derrière pour passer (photo 67). Après la première rencontre de ce genre, le groupe débarque dans une petite clairière, alors que les membres de la lame brillante s'enfuient en face. Gardez cette route pour plus tard et tournez à gauche. Après quelques minutes, le terrain s'élève franchement et une maison apparaît en haut. Surtout pas de précipitation : il y a là deux centaures (photo 68). N'attaquez pas et ne les attirez pas dans votre cercle d'aggro ! Avancez juste assez pour qu'une discussion démarre entre eux. Écoutez patiemment, puis lorsque le bonus est enclenché,





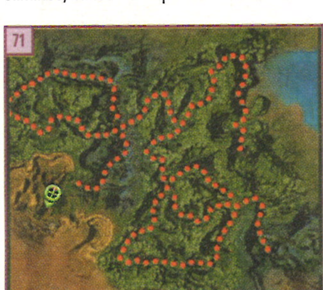








disposez d'eux comme bon vous semble. Prenez aussi la graine, qu'il faudra porter un bon bout de temps. Elle sert à créer un pont végétal. Revenez ensuite en arrière, ou continuez le chemin, c'est pareil. Vous reviendrez dans la clairière. Repartez alors sur les traces de la Lame Brillante. Facile, c'est tout droit jusqu'à une cinématique. Après celle-ci, suivez doucement la route, car les centaures sont légion. Plus bas, alors que la route tourne à gauche, empruntez plutôt la voie de droite (photo 69). Ce n'est pas facile et il faudra se méfier des patrouilles venues de l'arrière, mais ce chemin mène aux deux chefs centaures Maguuma (Boss niveau 16) qu'il faut exécuter pour le bonus (photo 70). Juste avant eux, deux autres Boss attendent aussi d'être éliminés, faites-vous plaisir. Une fois cette



sombre, mais ô combien valorisante tâche accomplie, revenez en arrière et reprenez la route normale. Jetez un œil au plan pour un voyage direct (photo 71) jusqu'au combat final, durant lequel plusieurs araignées, dont un Boss, seront anéanties.

MARAIS DE LA PIERRE DE SANG

Cette fois, tout est une question de graine. Vous savez, celles qui font des ponts. Saidra vous le rappellera rapidement avec un exemple. Suivez tranquillement le couloir que la carte vous propose pendant cinq minutes, jusqu'au premier gros stock de graines (photo 72). Prenez-en une, sans oublier de vous occuper des scarabées qui surgiront peut-être. Puis, au lieu de continuer, transportez la graine en arrière, pas très loin, dans un semblant de cul-de-sac doté d'une petite plate-forme lumineuse (photo 73). En posant votre cargaison dessus, un druide apparaît et





identiques à celle du tout premier druide. Trois autres druides sont ainsi invoqués. À leur tour, ils se dirigeront vers un surplomb pour appeler un méga druide. Bravo, le bonus est dans la poche et les gardiens perdront leur agressivité. Le plus dur dans cette histoire reste d'expliquer à tout le groupe de ne pas riposter, pensez à les briefer le plus tôt possible. Évidemment, ce bonus s'avère impossible à terminer avec des mercenaires, qui attaqueront les gardiens à vue. Retour à la mission et au premier stock de graines. Convoyez-en pour les deux ponts successifs, puis poursuivez votre chemin. Faites un détour vers l'ouest pour récupérer les deux graines qui vous permettront de traverser le petit îlot protégé par un Boss (photo 76). Plus loin, vous arrivez en vue de la Pierre de Sang. Petite cinématique, puis combat contre le Justicier Hablion et ses sbires... Mission accomplie.

le bonus est alors enclenché. Un pont se matérialise, qui vous donne l'accès vers une zone remplie de Gardiens des Forêts hostiles (photo 74). Surtout, ne les attaquez pas. Encaissez les rochers qu'ils vous lancent sans broncher et foncez en avant en tuant seulement les scarabées. Le but du jeu est de repérer le nouveau stock de graines. Il vous en faut trois, que vous déposerez sur des plates-formes (photo 75)

CHUTES DE QUARREL

Lieu sympathique bien qu'un peu humide. Notez la présence d'un entraîneur pour vos compétences. Quittez ce









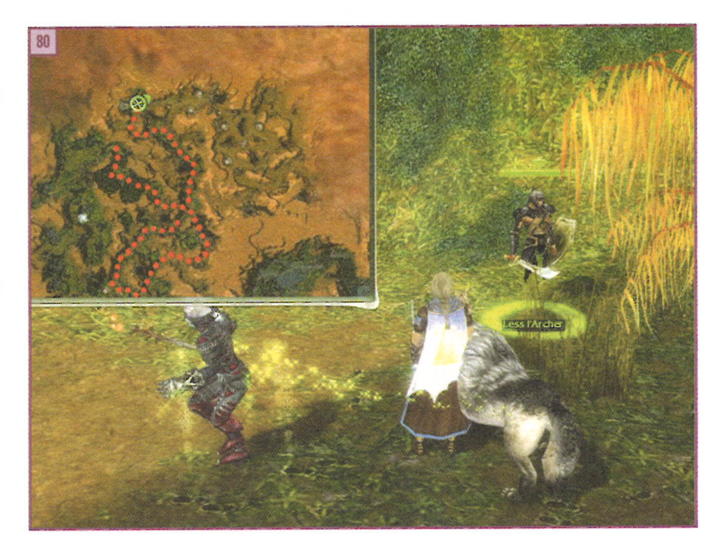
lieu pour le refuge de Ventari (photo 77).

REFUGE DE VENTARI

Ah bah pas de mission ici ! Mais ça fait du bien de faire une pause. La route est longue et dangereuse jusqu'à la prochaine étape (photo 78).

CLAIRIÈRE DE L'AURORE

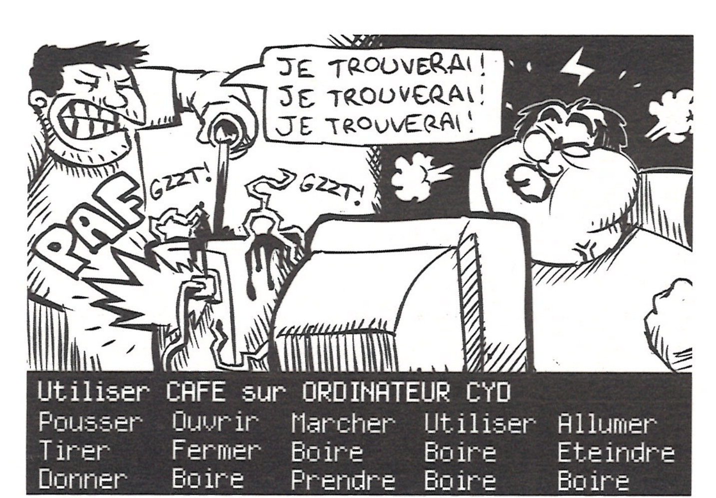
Cette mission vous propose de jouer à un petit jeu avec le Blanc Manteau. Mais avant, vous aurez l'occasion d'en apprendre les règles au fur et à mesure de votre progression. Par exemple : comment activer un portail (photo 79). Trois portails doivent être synchronisés pour gagner, et chacun d'eux s'allume grâce à une pierre fournie par un Druide local. De leur côté, les troupes du Blanc Manteau tentent la même chose, les fourbes. L'affaire est vite faite si votre groupe reste soudé : buter les porteurs adverses en premier, pendant que l'un de vous fait des allers-retour chez le druide au cas où une nouvelle pierre serait requise. Une attaque éclair est souhaitable, surtout avec des compétences qui favorisent le mouvement. Cependant, vous n'aurez pas le bonus ainsi. En effet, celui-ci consiste à en finir avec un certain Démagogue. Ce contrat vous est donné peu de temps avant d'arriver sur « le terrain de jeu », par un archer nommé Less (photo 80), si vous réussissez à le sauver des griffes du Blanc-Manteau. Quelle tactique pour concilier mission et bonus dans ce cas ? Tenir le siège. Dès l'ouverture de la porte de lianes qui mène au terrain (photo 81), précipitez-vous avec une pierre et investissez le portail le plus à gauche. Utilisez votre pierre si le porteur adverse y est parvenu avant vous. Ensuite, maintenez vos positions, en faisant attention de ne jamais activer les trois portails, juste deux. Normalement, des petits groupes ennemis tenteront régulièrement de s'approprier le portail de gauche (photo 82). Éliminez les un par un tranquillement, puis, lorsqu'ils sont à bout de force, vous pourrez entrer dans











la place forte d'où ils viennent pour sauter sur le Démagogue qui se retrouve tout seul. Pouf, bonus, vous pouvez maintenant utiliser une dernière pierre et vous téléporter. Mais ce n'est pas fini ! Il faut buter un ultime Boss, un gros ver des marais niveau 20 (photo 83). Plutôt facile, comme final.

CROMLECH DE DENRAVI

Je sais que ça ressemble plutôt à un jardin mal entretenu, mais le Cromlech s'avère être une vraie grande ville d'importance. Sélectionnez la quête qui vous amènera à la mission suivante, via la rivière. Après un court périple plein de trolls vicieux, parlez au Vieux Joness pour voyager en bateau (photo 84).

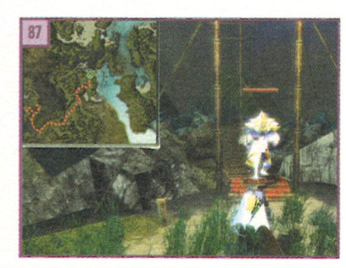
PROVINCES FLUVIALES

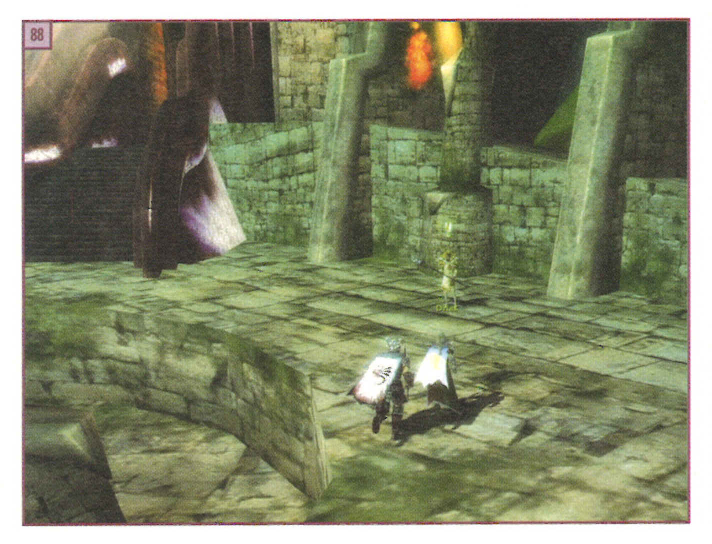
Houlà, ça pullule de Blancs-Manteaux ici. Heureusement, contrairement à ce que raconte le briefing, ce n'est pas grave si vous vous faites repérer. Cela dit, si vous voulez survivre, évitez un maximum de troupes. Contournez les tours, avancez prudemment. Une des portes est sévèrement gardée, mais si vous attendez assez longtemps hors de portée (photo 85), le garde de la tour les appellera quelques secondes et vous pourrez passer. Soyez rapide. Le sceptre d'Orr se trouve dans le gros fort bien éclairé (photo 86), mais je vous conseille de partir devant, jusqu'à la fin









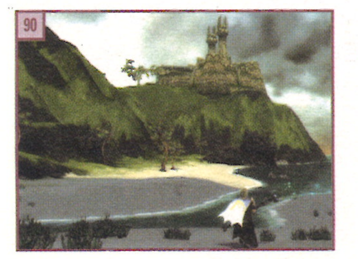






de la mission pour nettoyer la carte. Une des choses les plus importantes reste d'éliminer le Boss qui se tient devant le pont final (photo 87). Inutile de tuer tous les gardes, essayez juste d'en attirer quelques-uns à la fois. Lorsque le chemin entre le pont et le fort semble suffisamment propre, faufilez-vous à l'intérieur et parlez à Dinas (photo 88). Une fois le sceptre d'Orr en main, courez jusqu'au pont (un groupe d'ennemis apparaît devant, ignorez-le). Voilà une mission fièrement menée ! Le bonus ? Ah ça, c'est autre chose. Pour le réussir, il vous faudra vider la carte de tous les gardes de tours et de leurs protecteurs, du début à la fin. Une besogne longue et harassante. Le garde se trouve au sommet de chaque tour, mais un guerrier peut l'attaquer en mêlée en se positionnant devant la porte et en le ciblant. Une fois la première tour dégarnie de ses habitants, dirigez-vous à l'ouest et parlez à Saidra (photo 89) pour enclencher le Bonus. Attention, la deuxième tour se cache juste derrière la palissade en bois qui s'ouvre alors. Et j'en compte environ une dizaine à se taper au total... Franchement, bon courage pour venir à bout ! Prévoyez une heure de stress minimum.





RÉCIF SACRÉ

Mission en couloir assez facile qui se complique terriblement si vous tentez le bonus. Le but est de convoyer le Sceptre d'Orr jusqu'au Vizir Khilbron. Très rapidement vous verrez une longue plage. Au lieu de remonter la rivière au nord comme le veut l'itinéraire, explorez du côté du rocher au fond à l'est, derrière les Drakes de foudre (photo 90). Vous croiserez un Esprit Animé peu loquace. Traînez avec lui, cliquez dessus, etc. Il devrait finir par vous suivre (il veut rencontrer Khilbron). Reprenez votre voyage jusqu'au vizir. Notez qu'une fois posé à terre pour le combat, le sceptre dégage une aura boostant l'énergie. Avantage de courte durée puisque le Vizir vous prendra le sceptre (photo 91). Profitez-en pour reparler à l'Esprit Animé, après la cinématique. Il faut à présent l'amener au cimetière. Le trajet est semé de Blancs-Manteaux, mais quelques patrouilles peuvent être évitées. Une fois sur la plage, le Vizir prend place au dock (photo 92) pour invoquer un navire du fond des mers (ce qui est assez cool, jetez-y un œil entre deux bastons). Protégez-le des vagues d'ennemis qui vous assaillent de deux côtés. Cette partie est plutôt facile si vous n'avez pas l'Esprit avec vous : hop dans le bateau et c'est fini. Mais sinon le cimetière se trouve à droite du dock et un peu en hauteur (au sud-ouest), vers les forces opposées


93


94


95

(photo 93). Attendez que l'embarcation soit prête, puis envoyez là-bas une escorte avec l'Esprit, pendant que le reste de votre groupe garde le vizir. Dès que le bonus est acquis, l'équipe restée en arrière déclenche la cinématique.

OASIS D'AMNOUN

Cette ville est le point de départ de votre ascension. La première chose à faire (à part les quêtes) sera de vous rendre à la roche de l'augure (photo 94). Prévoyez de gros sorts pour les hordes de scarabées terriblement dévastateurs. Vous découvrirez aussi votre premier téléporteur (photo 95). Montez dessus et regardez derrière vous la succession de lumières sur les quatre interrupteurs. Reproduisez là Simon-style pour activer le bazar.


96

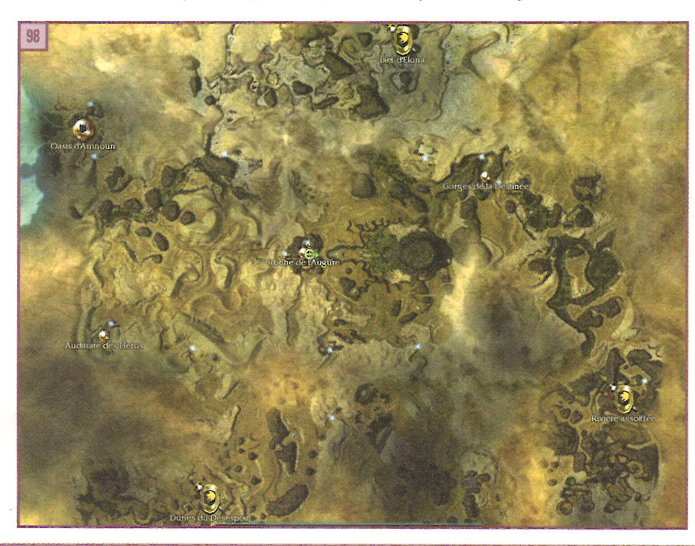

97

ROCHE DE L'AUGURE

D'ici vous tenterez d'atteindre les trois épreuves d'ascension disséminées dans le désert. Vous y reviendrez après chaque mission réussie. Ensuite, parlez au grand prêtre ritualiste Zahmut (photo 96) pour un ultime challenge : battre votre propre reflet. Ceci est un duel contre un PNJ possédant les mêmes attributs et les mêmes compétences que vous. Ma méthode pour le pulvériser en moins d'une minute ? Devenir moi-même un boulet. J'ai choisi deux attaques à forts dégâts, puis j'ai rempli mes six autres emplacements de compétences inutiles (rituels, sorts liés à des caractéristiques faibles, truc hyper long à préparer, etc.). Surtout pas de soins ! Résultat : en début de combat (photo 97), le reflet a perdu un temps fou à les utiliser pendant que je le dégommais avec mes attaques, prenant ainsi une avance considérable. À vous de tenter la même chose. Mais avant, voyons un peu les épreuves précédentes à l'est, au nord et au sud (photo 98).

RIVIÈRE ASSOIFFÉE

Ici, vous êtes les agresseurs. Le but : exterminer six colonies de monstres à la suite, chacune dotée d'un prêtre qui les ressuscite toutes les deux minutes. Après un passage destiné à booster votre moral en tuant des Géants (photo 99), un Héros Spectral vous ouvre la porte de la première arène. Celle-ci abrite une seule équipe, mais dans les suivantes, vous en aurez plusieurs à gérer. Tout l'art de la

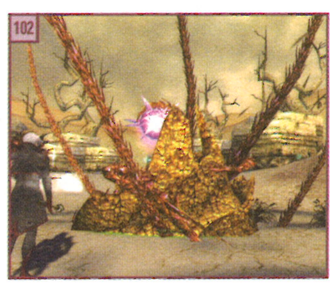


98





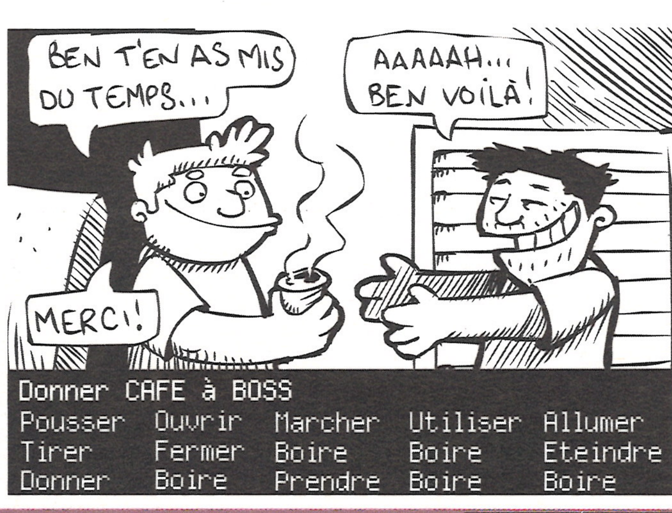


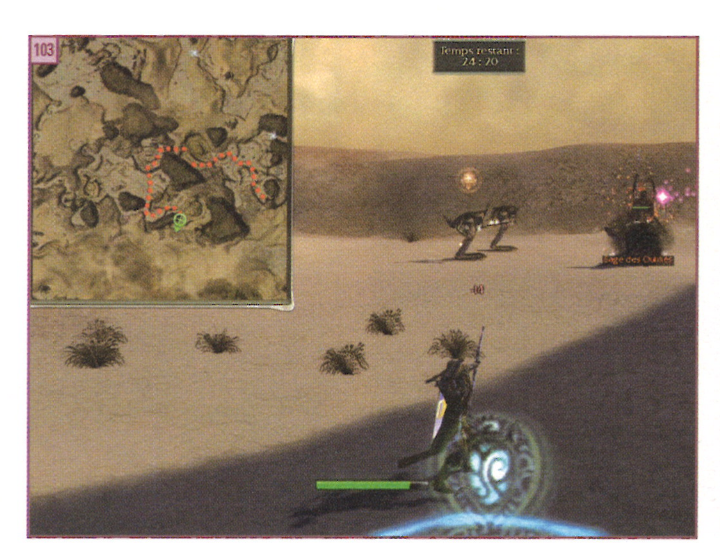


réussite tient dans un savant dosage de massacre de sbires et d'élimination du soigneur, cible prioritaire cachée derrière le Boss (photo 100). Une bonne tactique consiste à attaquer une colonie quand deux minutes viennent juste de s'écouler (ou même quelques secondes avant), vous laissant deux autres minutes entières pour tuer le prêtre. En ne se précipitant pas trop, et en gardant un œil constant sur la vie du Héros Spectral qui vous accompagne, la mission reste faisable. Oui, mais voilà, pour le bonus, faut terminer dans un temps limité, donc prendre de gros risques ! N'y pensez pas trop et vous ferez moins d'erreurs.

BIEF D'ELONA

Une des missions les plus stressantes, à cause de son timing, qui n'est pourtant pas si serré (sauf pour faire le bonus). Utilisez le cristal de vision pour voir les Prêtres Ritualistes fantômes au-dessus de chaque tas d'ossements (photo 101). Ils vous suivront et vous aideront. Le premier est tout de suite à droite après l'entrée. Attention aux mines végétales qui provoquent des saignements (photo 102). Une équipe très organisée saurait peut-être se servir des éclats à leur avantage, mais mieux vaux ne jamais y toucher. Passez ensuite les Charrs, via le pont, (surveillez vos arrières) et refourguez le cristal au Héros Spectral. Le décompte de temps est lancé et sauter la cinématique permet de gagner deux minutes. Dans le premier camp au sud-est, tentez de prendre les patrouilles d'Oubliés une par une et éliminez les





103


106


107

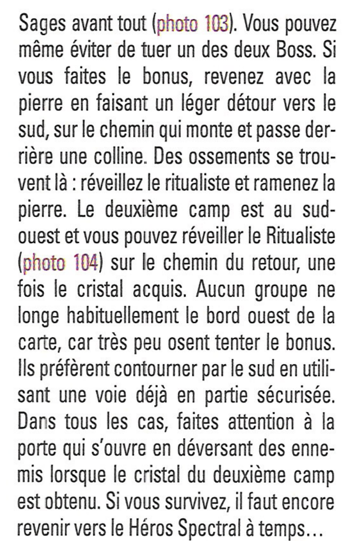
Sages avant tout (photo 103). Vous pouvez même éviter de tuer un des deux Boss. Si vous faites le bonus, revenez avec la pierre en faisant un léger détour vers le sud, sur le chemin qui monte et passe derrière une colline. Des ossements se trouvent là : réveillez le ritualiste et ramenez la pierre. Le deuxième camp est au sud-ouest et vous pouvez réveiller le Ritualiste (photo 104) sur le chemin du retour, une fois le cristal acquis. Aucun groupe ne longe habituellement le bord ouest de la carte, car très peu osent tenter le bonus. Ils préfèrent contourner par le sud en utilisant une voie déjà en partie sécurisée. Dans tous les cas, faites attention à la porte qui s'ouvre en déversant des ennemis lorsque le cristal du deuxième camp est obtenu. Si vous survivez, il faut encore revenir vers le Héros Spectral à temps...

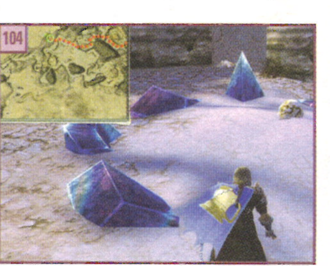
DUNE DU DÉSESPOIR

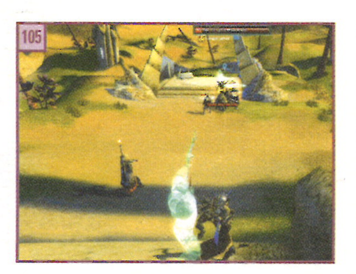
Une fois encore, un groupe discipliné fera la différence. Après une petite balade digestive, abordez le temple avec précaution. Laissez venir à vous les troupes de l'Esprit ennemi, en restant planqués dans l'entrée (photo 105). Aussitôt ce dernier esseulé, terrassez-le. Votre Héros Spectral pique sa place et il faut alors le défendre pendant dix minutes (photo 106). Tenez votre groupe en laisse et ne vous occupez pas des Guivres de Sièges qui vous bombardent depuis les abords du temple. Contentez-vous de repousser les assauts ! Le bonus n'est pas caché : il suffit de tuer les deux Boss en allant les provoquer sur leur terrain, au lieu d'attendre qu'ils attaquent. Tout en protégeant le Héros ? Dur, dur. D'ailleurs, je n'ai pas encore réussi.

ANTRE DU DRAGON

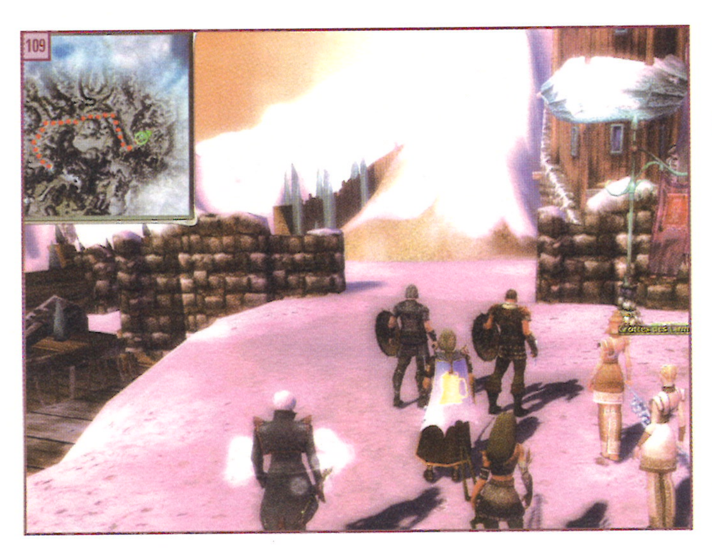
Bravo ! Après avoir tôlé votre reflet, vous voilà devenu un demi-dieu. En sortant de l'antre, vous pouvez maintenant accéder au Tournoi Joueurs contre Joueurs. Mais revenons sur la mission. Baston, baston, baston. Préparez les sceaux de capture, car vous allez affronter le même Boss consécutivement sous différentes spécialités (éclat de lumière, éclat de force, etc.). Cela se traduit par le nettoyage de plusieurs zones cristallines, chaque Boss ouvrant un portail vers la suivante (photo 107). Elles possèdent toutes leur petit cadeau : vie baissant en permanence, mouvement ralenti, onde de choc




104


105


108



régulière... Après le dernier Boss (l'éclat d'obscurité), vous aurez enfin le privilège de parler avec Brill le dragon (photo 108). Quand il (elle ?) aura fini son speech, surtout ne bougez pas ! Ne prenez pas le portail pour sortir et patientez... encore un peu... Voilà, Brill se fâche et vous pouvez tenter de le transformer en Kebab. Kill Brill : il s'agit du bonus et ne vous inquiétez pas : en cas d'échec, la mission principale reste assurément réussie ! Vu que ce Boss est niveau 31 et terriblement coriace, je pense qu'il fallait le préciser... (Oui, je me suis fait laminer)

FORGE DE DROKNAR

Bon on ne rigole plus, vous êtes chez les grands maintenant. Content de revoir la neige ? Une quête facile vous mène à la prochaine mission en un rien de temps (photo 109).

GROTTES DES LARMES GELÉES

Tout un programme... Prêt pour une mission de sauvetage ? Simple : descendez vers le nord, détruisez les deux catapultes à gauche du pont (photo 110) pour enclencher un script. Remontez toujours au nord en évitant la première porte à droite, gardée par des Armures de Jade. Faites sauter la deuxième porte avec de la poudre trouvée un peu plus haut à gauche puis traversez les grottes de glace (attention aux Mursaats planqués par là). Suivez le chemin, qui repasse par une petite caverne, et dirigez-vous vers la prison d'Evennie. Attendez que l'imposant groupe de soldats du Blanc-Manteau s'éloigne du stock d'explosifs (photo 111) et piquez-leur en deux. Un pour la grosse barrière en premier, l'autre pour celle de la prison. Après la cinématique, foncez par la porte, direction est. Une horde de Mursaats est à vos trousses ! Fuyez et abattez toute opposition rapidement (de toute façon, Evennie les attaque, pas question de passer outre.) En arrivant au bateau nain, montez dessus sans vous battre (photo 112) : ce n'est pas



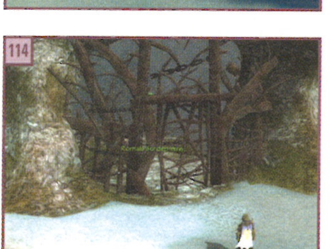


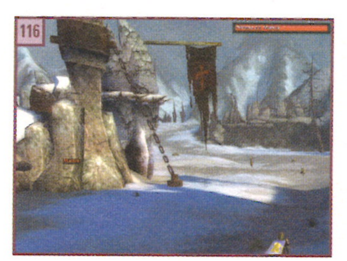


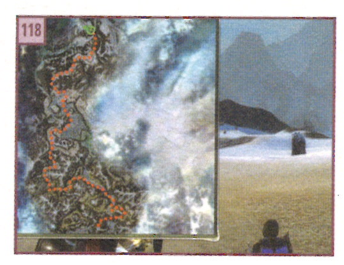












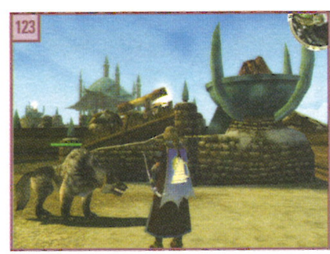
nécessaire pour gagner, car la cinématique démarre. Côté bonus, je vous conseille de relancer la mission rien que pour ça. Tout pareil, sauf que vous ne libérez pas Evennie. Laissez la horde de Mursaats faire son chemin et faufilez-vous vers l'ouest, d'où elle venait. Vous dénicherez un nain : Hamdor Grandache (photo 113). Devinez quoi, Rornak Bordepierre s'est encore fait capturer ! Joli running gag. Retournez à l'intérieur des premières grottes et cherchez trois Armures de Jade. Tuez-les ainsi que les trois Mursaats suivants. Ah oui c'est dur, mais mourir un peu n'est pas trop pénalisant. Enfin, allez récupérer deux tonneaux de poudre (au premier stock). Un pour la grosse porte, et un autre pour la prison de Rurnak un peu plus loin (photo 114). Facile, j'ai accompli ce bonus rien qu'avec des mercenaires !

MINES DE FER DE MOLADUNE

Encore une mission où vous allez passer du temps… Pour la terminer, vous devez tuer Markis, mais une des choses les plus importantes à faire consiste à « infuser » vos pièces d'armure pour les rendre résistantes à la magie des Mursaats (le terme est « transféré » en français, mais tout le monde dit « infusé »). Vous n'êtes pas obligé de vous y coller, mais pour survivre plus de deux minutes et ne pas se faire insulter par vos compagnons, il vaut mieux s'y plier. Pour cela vous devez trouver le prophète, tout au nord la carte. Ce dernier vous demande de buter son voisin Eidolon le Gros Streum et de lui piquer son essence. Faites donc, c'est juste deux caves plus loin vers l'ouest (photo 115), et rapportez-lui le butin. Ensuite, parlez-lui : il transférera l'énergie du monstre à l'une de vos armures. Oui, une seule et ce n'est carrément pas suffisant. Bah, vous pouvez toujours essayer de trouver Markis, pour voir si vous tenez le choc. Prenez la sortie vers sud-est qui vous amène tout proche d'une petite forteresse. Vous devriez apercevoir Markis courir s'y réfugier (photo 116). Mursaats, Armures de Jade et Blancs-Manteaux vous attendent à l'intérieur et ce n'est pas facile, mais quel plaisir de tuer ce traître. Parfois, Markis n'apparaît pas… Dans ce cas, vous êtes bon pour recommencer la mission. Notez que ce lieu est accessible sans passer par le prophète, en tournant à droite sur le pont divisé (photo 117). En ce qui concerne les « infusions », vous comprendrez rapidement qu'un petit jeu se trame depuis l'avant-poste : la folle course (ou infuse run). Le but ? Courir et slalomer au milieu des monstres pour qu'au moins un membre du groupe atteigne le prophète saint et sauf. Une longue et dangereuse route… Regardez le plan pour admirer le chemin le plus direct (photo 118) : l'arrivée est proche (désolé, j'ai mouru avant). Heureusement, grâce à la cinématique, tous ceux qui ont péri seront ressuscités. Reste plus qu'à buter le Boss et se faire infuser… cinq fois de suite. Soit on gagne beaucoup de temps ainsi, soit on en perd autant, car la course est quasi fatale sans un minimum d'entraide et de technique. Cela dit, c'est assez fun. Petite note : les mercenaires possèdent trois armures infusées. Question bonus, difficile de ne pas le voir. Sur votre chemin vers le nord, là où des balistes pilonnent un lac gelé, vous entendrez la voix de Ryder vous appeler à l'aide. Pour lui porter secours, pas de bol, faut revenir en arrière. Au lieu de remonter la rivière, choisissez de passer sur le pont (photo 119). Celui-ci est bien gardé, mais ça se calme après. Quand vous accédez à la forteresse aux balistes, faites attention à longer par la droite pour ne pas énerver un troupeau énorme de Blancs-Manteaux en contrebas. Poursuivez jusqu'au bout et vous pourrez parler à Ryder discrètement,













mais d'abord nettoyez la route qui mène à l'est (photo 120), car c'est juste là qu'apparaîtra l'Inquisiteur que le PNJ vous demandera de tuer. Ce Boss Mursaat est accompagné de trois sbires et tentera de s'enfuir, prévoyez donc d'embarquer une attaque immobilisante si vous en avez.

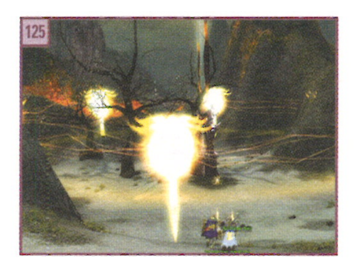
DONJON DE CHEF-TONNERRE

Mission aussi brutale et simpliste qu'un nain, dont la plus grande difficulté réside dans la fragilité du Roi qu'il faut protéger. Soyez sûr d'assigner un moine à sa sécurité personnelle. La bataille du pont au début de la carte (photo 121) s'avère être l'une des plus difficiles à gérer si vous n'attirez pas les monstres vers vous. Ensuite, videz la ville groupe par groupe, avec méthode. Plus que dans n'importe quelle autre mission, la précipitation vous perdra ici. Le challenge devient affreusement dur avec des « rushers » dans l'équipe. Deuxième partie : débarrassez le fort de ses envahisseurs, sans oublier le Boss au milieu pour la fin. Finalement, repoussez les offensives des Mursaats. Ça dure assez longtemps, mais c'est assez facile, si ce n'est pour un Boss bien « coriace » en milieu de combat. Rien ne vous empêche de manipuler les balistes (photo 122) : placez une personne par levier et synchronisez tout ce monde pour deux tirs au but par groupe ennemi. Hum, pas si pratique que ça. Mieux vaut rester bien au milieu du fort et laisser approcher les monstres. Surtout ne pas sortir et garder farouchement les deux entrées ! Après 20/30 minutes, le confesseur Dorian se pointe pour se faire égorger. Fin. Ah oui, le bonus : les deux fanaux à allumer sont dans la forteresse (photo 123). Facile ! Sauf que bizarrement, le bonus ne se valide pas toujours à la fin du combat. Apparemment, selon mes observations, il faut que le groupe soit prêt du seigneur nain lorsque vous portez le coup final à Dorian. Là, ça fonctionnera. Peut-être la fantaisie d'un script un peu trop rigide, comme il y en a beaucoup dans le jeu, d'ailleurs ? (Merci à Lord Madawc et Altec pour leur coup de main sur celui-là !)

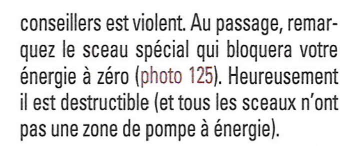


CAMPEMENT DES BRASIERS ARDENTS

Attention au chaud et froid en atterrissant direct sur l'archipel des Iles de Feu. Rien à voir ici mais une quête qui vous mènera à un bateau, puis à la mission (photo 124). Attention, le combat prévu contre les







conseillers est violent. Au passage, remarquez le sceau spécial qui bloquera votre énergie à zéro (photo 125). Heureusement il est destructible (et tous les sceaux n'ont pas une zone de pompe à énergie).

ARCHIPEL DES ÎLES DE FEU

J'espère que vous adorez les bains de lave sinon vous n'allez pas apprécier cette mission. Tout au début, restez sur place quelques instants en regardant le nain attaquer les Mursaats (photo 126). Il les entraîne vers la gauche. Laissez-le mourir dignement et partez sur la droite, vers le nord. Une fois de plus, attirer les monstres par petits groupes est vital, notamment lorsqu'ils campent dans une zone protégée par un Sceau. Faites-les sortir du périmètre qui réduit votre énergie à zéro, afin de les abattre. En dernier, détruisez la tourelle/sceau. Il y en a plusieurs tout le long du niveau, alors perfectionnez votre tactique. Avant votre premier bain de lave, faites un saut vers le nord. Vous tomberez à nouveau sur le Prophète (photo 127), mais cette fois en tant que bonus. Et l'Eidolon à tuer pour récupérer l'essence n'est pas facile à choper. Si vous avez eu la patience de vous infuser à fond, vous ne gagnerez





que l'expérience et le point de compétence habituel. Bref, pataugez à présent dans la lave (photo 128) et avancez jusqu'à la cinématique. Voilà la forteresse sur votre gauche et un long chemin, qui vous amènera à l'entrée de service, sur votre droite. Rien ne vous empêche de forcer l'accès principal. C'est faisable. Certains pensent d'ailleurs qu'un tel assaut est plus facile que le détour. Dans ce cas, brisez tous les scellés pour ouvrir la grille. C'est derrière que la mort vous attend. Deux sceaux se protègent l'un l'autre. Attirez un max de monstres vers l'extérieur pour aérer les lieux, puis foncez à droite en dépassant les tourelles, sans riposter. Une fois de l'autre côté et hors de portée, vous ferez une pause avant d'attaquer le sceau le plus proche. À peine les deux saletés détruites, L'Eidolon montrera le bout de son nez (photo 129). Tuez-le et ramenez son essence au prophète. Le détour reste tout aussi périlleux sans entraînement. Une armée d'araignées peu destructrices, mais dotées d'une résistance hors du commun, vous fera barrage. Un combat long, mais pas bien dur. Tout ça pour finir brûlés vifs par les Lutins de Feu. Franchement, la première vague est mortelle, surtout à cause de leurs pluies de météores (photo 130). Encore plus suicidaire : traverser un lac de lave, puis







attaquer d'autres lutins… Ensuite, il reste un sceau fortement gardé à détruire et quelques patrouilles à écarter. Note : si vous tentez le bonus, n'oubliez pas d'ouvrir la porte principale de la forteresse avant de prendre le détour. Quelle que soit la voie choisie, vous voilà au pont (photo 131). L'endroit grouille de Boss alors allez-y doucement. Brisez le scellé sur la porte qui jouxte l'impressionnant monument, puis enclenchez le levier (photo 132) pour permettre le passage de l'autre côté. Empruntez le pont toute lame dehors, jusqu'au dernier Boss.

BOUCHE D'ABADDON

La thématique de cette mission : les duos de chocs ! Vaincre un Boss, c'est trop facile pour vous. On va vous en coller deux d'un coup maintenant. Après que le Vizir Khil-





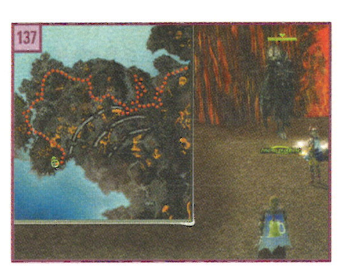


bron vous ait boosté un peu, foncez vers le fort. La porte est scellée, mais occupez-vous déjà des groupes de monstres sur les remparts : pluie de feu, sorts en tout genre feront l'affaire (photo 133). Fracturez l'entrée et visitez méthodiquement l'endroit. Une cour intérieure en pente mène aux docks. En cassant le sceau qui glande là, vous libérez un fantôme nommé Pierre de Leah (photo 134, c'est une femme, mais bon…). Pour gagner le bonus, il faudra l'escorter super loin. Mais avant il vaut mieux nettoyer le chemin, car cet idiot meurt vite. Allez donc taper le premier sceau à droite de la tour (photo 135), sans que les deux Boss juste en dessous ne vous remarquent. Pacifiez d'abord les lieux avant de les attirer loin du sceau de gauche. Bon combat ! Tous sur la même cible bien entendu ! Ensuite, brisez l'autre sceau et

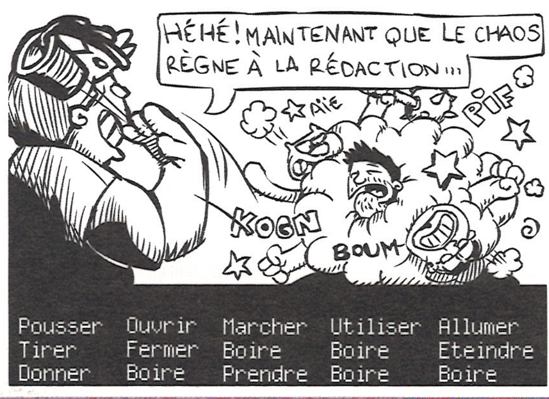




empruntez la sortie. Attaquez le moine qui s'enfuit avant qu'il ne… fasse quoi ? Je ne sais pas en fait, il n'en a jamais eu l'occasion ! Bref, poursuivez votre chemin jusqu'à une petite place (photo 136). À gauche, une porte et en face, un gros lac de lave à traverser pour la contourner et prendre à revers les deux Boss cachés derrière. Perso, j'ai choisi la voie directe sans trop de problèmes. De toute façon, il est quasiment impossible d'attirer l'un sans se taper l'autre. Enfin, sur votre droite, un petit tapis de roche en fusion débouche sur une longue route le long de la côte. C'est par là qu'il faut passer quand le bonus est



enclenché. Rassurez-vous, Pierre le Lent se met enfin à courir une fois échappé de la forteresse. En le gardant en vie jusqu'au terme du périple, les 1000xp sont à vous. Mais gaffe à l'Eidolon en fin de parcours. Remarquez, je dis ça, mais j'ai foiré : mon fantôme a terminé sa route ici. Dans tous les cas, L'Eidolon lâche un bout d'essence, qui, comme d'hab' peut servir à infuser une armure. Le prophète vous attend un peu plus au sud (photo 137). Pour reprendre le cours de la mission, inutile de revenir en arrière : une petite porte fragile vous ouvre une nouvelle voie vers les Boss cités ci-dessus. La suite ? Un autre scellé, et deux troupes d'ennemis en hauteur à éliminer à coups de sorts pour passer sans encombre, devinez quoi, une porte. Vient ensuite un dernier couple de Boss. Faites- les avancer vers vous pour que les guerriers ne franchissent pas le rayon d'action du sceau placé derrière. Vous débarquez enfin dans une grande caverne où six sceaux en cercle s'assurent un solide soutien sans sourciller. Sprinter au



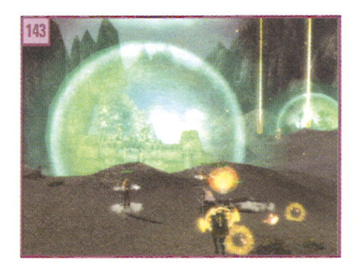




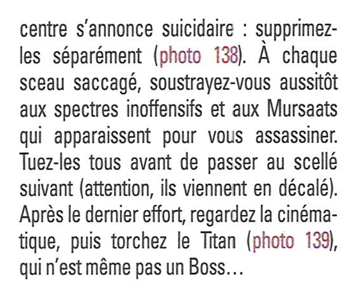












centre s'annonce suicidaire : supprimez-les séparément (photo 138). À chaque sceau saccagé, soustrayez-vous aussitôt aux spectres inoffensifs et aux Mursaats qui apparaissent pour vous assassiner. Tuez-les tous avant de passer au scellé suivant (attention, ils viennent en décalé). Après le dernier effort, regardez la cinématique, puis torchez le Titan (photo 139), qui n'est même pas un Boss…

PRÉCIPICE DE L'ENFER

Dernière mission ! Avec un bonus assez facile en plus. Gambadez joyeusement en butant du Titan. Sachez tout de même que ceux-ci se transforment en Géants de Cendres une fois morts, ce dernier donnant naissance à deux Mains de Titans à son tour (photo 140). Alors, préférez finir une descendance complète au lieu de multiplier la marmaille. Comme d'hab' : suivez le chemin. Traversez les îlots sur la lave et attaquez toujours les dangereuses Étincelles de Flammes en premier. Choisissez de longer la côte, en passant au sud de l'espèce de volcan, vous y trouverez le Prophète (photo 141 ; si, si, derrière le Titan brûlant) et son bonus : combattre trois seigneurs de l'apocalypse. Vous les croiserez plus loin sur la carte, juste en arrivant sur l'un des buts de la mission principale. Ce ne sont pas des Boss, mais ne les sous-estimez pas non plus (photo 142). Une fois l'expérience empochée, regardez autour de vous. Oh la jolie plaine blindée de monstres ! Bon vous savez jouer maintenant non ? Nettoyage méthodique. Trois Spectres par Portail et trois Portails à faire imploser (photo 143), puis cinématique. Je vous laisse la surprise du Boss suivant, accompagné de nombreuses Mains de Titans. Et enfin, finissez les derniers mètres qui vous séparent de la grande méchante Liche (photo 144). Elle se régénérera totalement trois fois avant de crever pour de bon, mais à part ça je n'y ai vu aucune grosse difficulté. Faut dire que notre groupe était d'une efficacité redoutable. C'est comme ça que l'on finit le jeu ! Bravo et à bientôt dans les arènes de Tyrie.

Quelques conseils en vrac :

• N'oubliez pas toute la partie exploration qui n'est pas liée à la trame principale. Acceptez toutes les quêtes, car vous n'avez pas de limites. Prenez le temps de compléter vos compétences, n'oubliez pas de garder votre armure à niveau et commercez pour obtenir les meilleures armes, runes et améliorations disponibles.

• Créer une guilde coûte 200 pièces d'or et designer une cape 2000 (2 platines). On ne peut plus la changer par la suite alors ne vous plantez pas.

• Les kits de recyclages experts, qui permettent d'obtenir des matériaux rares, s'achètent à la Descente du Yak.

• L'apprentissage des sceaux de Capture pour voler les compétences Elite se fait à l'Arche du Lion, avec le PNJ Magi Malaquire (un nom évocateur).

• Sachez doser entre recyclage de matos pour obtenir du matériel d'artisanat et vente directe au marchand pour faire de la thune. Vous aurez besoin des deux.

• Comme je l'ai souvent répété dans la soluce : en combat, attaquez toujours la même cible et en priorité les soigneurs. De même, préférez vous débarrasser des

petits monstres avant de vous attaquer au Boss. J'appelle les Boss tous les monstres dotés d'un patronyme et d'une aura de couleur (celle-ci correspondant à sa profession). À haut niveau, ce sont les seuls à connaître les compétences que vous recherchez.

• Si vous espérez capturer une compétence sur un Boss à l'aide d'un sceau, prévenez vos compagnons de ne pas le tuer trop vite avant le combat. Pas au dernier moment quand il va crever.

• Ne vous précipitez pas : « No rush » comme on dit. Le bourrinage ne fonctionne pas toujours. Sachez rester en arrière pendant qu'un membre du groupe ramène les monstres vers vous. De nombreux joueurs ne connaissent pas cette technique du « pull » tout droit importée des MMORPG, mais elle fonctionne dans Guild Wars et vous serez obligé d'y avoir recours tôt ou tard. Après un combat acharné, vérifiez que tout le monde remonte sa vie et son énergie.

• Obéissez aux ordres (ou bien donnez-les intelligiblement). La minicarte sert à indiquer les directions, les limites à ne pas franchir ou les cibles à attaquer/éviter. Pas à dessiner des bites et des croix gammées. Ça n'amuse personne. Capice ? Le cercle blanc représente votre zone d'agressivité, gardez un œil dessus, plutôt que sur les monstres, quand vous tentez d'être furtif.

• Utilisez Teamspeak, si vous le pouvez.

• Une position en hauteur influe sur la portée et les dégâts des attaques à l'arc. De même, courir permet d'éviter les flèches adverses.

• Éloignez-vous du combat si ça tourne mal pour vous, mais pas trop loin des moines non plus.

• Dites ce que vous faites : la touche Control combinée aux clics sur l'interface envoie des infos aux autres joueurs. C'est utile pour annoncer ce que vous ciblez (Ctrl+double clic sur le monstre pour attaquer ou Ctrl+shift+clic pour seulement viser), faire le point sur son niveau d'énergie, préciser son moral ou une pénalité et notifier les compétences amorcées. Cette dernière utilisation doit être pertinente, n'inondez pas la fenêtre de dialogue avec des attaques triviales.

• Dites bonjour quand vous arrivez dans un groupe.

• Ne mettez pas vos coudes sur la table.

• Attendez.

• Ne partez pas.

• Ah, trop tard.

• Bon, ben j'arrête alors.

Une liste de commandes utiles

Touche Contrôle gauche (laisser appuyé) :

• En ville : affiche le nom de tous les joueurs.

• Dehors : affiche tous les monstres hostiles.

Touche ALT (laisser appuyé) :

• En ville : affiche tous Personnages Non Joueurs (PNJ)

• Dehors : affiche tous les personnages neutres.

Touche Shift+Imp.écran : Prendre un screenshot sans interface

/age
/beckon
/beg
/boo
/bored
/bow
/bug
/cheer
/cheer
/excited
/scratch
/flexes
/scares
/school
/clap
/congrats
/deaths
/doh
/drums
/fistshake
/flute
/guitar
/health
/help
/jump
/kneel
/laugh
/moan
/no
/petname [nom]
/pickme
/point
/ponder
/pout
/roar
/roll [nombre]
/salute
/sigh
/sit
/sorry
/violin
/wave
/yawn
/yes

